



ФОРМИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ПОСРЕДСТВОМ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР И ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

Хафизова Машхура Аминовна
Самаркандский государственный
медицинский университет
и.о доцента кафедры
«Педагогика-психологии»
тел: +998972870077

***Аннотация.** Статья посвящается вопросам использования игровых методов и приемов в процессе преподавания русского языка в неязыковом вузе. Автором рассматриваются главные аспекты игр, структура игры как деятельности, различные модификации деловых игр, отличительные особенности дидактических игр, возможности использования игровых технологий на занятиях русского языка для повышения мотивации обучения студентов.*

***Ключевые слова:** игровая деятельность, образовательная компетенция, мотивационные возможности, функции игровой технологии, педагогическая игра, ролевые игры, дидактическая игра.*

Основной целью Национальной программы по подготовке кадров Республики Узбекистан является непрерывность системы образования. В настоящее время учебные заведения постоянно находятся в поиске новых направлений и резервов для совершенствования образовательного процесса, качественной подготовки педагогических кадров, установления долговременных и продуктивных связей с образовательными учреждениями республики. Сегодня они являются центром учебно-воспитательной деятельности, формирующей на местах передовое мышление, современного подхода к решению задач в социально-экономической сфере. Одним из способов интенсификации учебной деятельности студентов неязыковых вузов, повышения уровня их мотивации к изучению русского языка, как иностранного и овладения умениями иноязычной профессионально-ориентированной коммуникации является игровые технологии.

«Игра в руках хорошего организатора, по словам К. Д. Ушинского, превращается в действенное орудие как обучения, так и воспитания, требуя от учеников большого умственного напряжения и в то же время принося им огромное удовольствие и удовлетворен». Феномен игры в том и состоит, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.



В современных условиях весьма актуальным является использование игровых технологий в повышении мотивации в процессе обучения студентов неязыковых вузов.

Проблема развития учебной мотивации у студентов является предметом исследования педагогов, ученых на протяжении многих лет. Для современного вуза эта проблема в настоящее время остаётся актуальной, с каждым годом на фоне обострения социальных проблем на селе, самоустранения родителей от воспитания студентов к учебной деятельности: отсутствие желания учиться или положительная, но бессодержательная мотивация на уровне переживаний.

Несмотря на большую работу, которая ведётся в образовательных учреждениях по формированию мотивации у студентов, преподавателя с тревогой обращают внимание на «мотивационный вакуум», особенно на рубеже начального и среднего звена.

Любая деятельность, в том числе и учебная, состоит из трёх частей:

- **ориентировочно-мотивационной;**
- **операционально-исполнительской;**
- **рефлексивно-оценочной.**

Отсутствие первой части превращает деятельность в хаотическое скопление отдельных действий без ясной цели, когда человек не видит личностного смысла в совершаемых действиях, не воспринимает их как значимые, важные, необходимые для себя. Отсутствие же третьей части также приводит к потере цели деятельности, поскольку у человека не сформирована при этом способность оценить своё поэтапное продвижение к желаемому результату, возможность его достижения, перспективы и последствия своего поведения в дальнейшем. Поэтому учебная деятельность должна обязательно содержать все три указанных компонента и важнейшая задача образования – научить студентов строить свою деятельность как полноценную, разумную, в которой все части сбалансированы, достаточно развёрнуты, осознанны и полностью осуществлены.

Поэтому среди основных задач, стоящих в настоящее время перед вузом и перед каждым у преподавателем, нет другой, более важной и в то же время более сложной, чем задача развития у студентов положительной устойчивой мотивации, которая побуждала бы их к упорной, систематической учебной работе. Без такой мотивации деятельность студента в учебно – воспитательном процессе будет неэффективной.



Вместе с тем, необходимость организовать работу по повышению мотивации студентов вступает в противоречие с тем, что этот вопрос в практике разработан недостаточно. Во-первых, задача повышения мотивации студентов скорее больше декларируется, чем реально осуществляется в практике обучения. Во-вторых, при наличии у преподавателей отдельных методических решений для развития мотивации студентов эти сведения зачастую разобщены и не систематизированы. Безусловно, эта актуальная проблема современном вузе требует своего разрешения.

Целью изучению русского языка, как иностранного является не его языковая система, а коммуникация на изучаемом языке. Игровые технологии помогают решать эти задачи.

В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, Л.П.Блонский, С.Л.Рубенштейн, Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин. Педагогическим отбором и пропагандой игр как средства воспитания и обучения занимались А.Я.Герд, Е.М.Дементьев, П.Ф.Легафт, А.Скотак и др. Организаторами методической работе по игре были Н.П.Булатов, В.В.Гориневский, В.Г.Марц, Е.М.Минский и др.

А.С.Макаренко и другие педагоги утверждают, что надо широко применять игру в учебном процессе, так как она даёт возможность облекать познание мира в формы не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходство и различия между отдельными событиями. С возрастом как утверждают многие психологи, потребность в игре не исчезает, меняется лишь её характер и уменьшается время, которое ей уделяют.

Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Крупнейший знаток этой проблемы Д.Б.Эльконин наделяет игру тремя важными для человека функциями: средство развития мотивационно – потребностной сферы, средство развития умственных действий и средство развитие мотивационного поведения.

Игра способствует усвоению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и проходит не формально, а заинтересованно. По мнению М.Н.Скаткина “в игре нет принуждения, а также нет непосредственно жизненной, так называемой утилитарной необходимости. Это чисто добровольная деятельность”.



Игру, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, дошкольных и внешкольных учреждениях. В вузе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии; - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); - как технология внеурочной работы.

Понятие “ игровые педагогические технологии” включают достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Преимущества игровых технологий:

- повышается степень вовлеченности учащихся в учебно-творческую деятельность;
- учащиеся могут проявить свои способности и активность;
- создаются условия для стимулирования интеллектуального потенциала ученика;
- расширяется кругозор, закрепляются знания, пробуждается интерес к различным областям науки, техники, искусства, развивается находчивость, смекалка;
- у многих учащихся повышается самооценка, уверенность в себе;
- ученики приобретают умения отстаивать свою точку зрения;
- развиваются способность к толерантному общению, чувство товарищества и взаимовыручки.

Особое внимание следует уделить особенностям использования игровых технологий на занятиях русского языка для повышения мотивации обучении с студентами среднего и старшего возраста.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, стремлении к взрослости, бурное воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.



Особенностями игры в студенческом возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность. Поэтому в данном возрасте студентам интересны деловые игры.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения материала и его закрепления, развития творческих способностей, формирование обще учебных умений, дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр; имитационные, операционные, ролевые игры деловой театр.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой - либо организации, предприятия или его подразделения, например совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы, кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.)

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например методики написания сочинения, ведение пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальное.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий выполнения функции и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между студентами распределяются роли с « обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь студент должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить студента ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу .

Во время игры преподаватель должен создать атмосферу доверия, уверенности учащихся в себе и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность преподавателя, поощрение,



одобрение действий учащихся. Особенностью игры является её коллективный характер. Поэтому отношения друг с другом должны строиться на основе сотрудничества. Задача педагога – культивировать сотрудничество начало у учащихся. Он должен быть внимательным, наблюдать и видеть каждого ученика, не допуская конфликтных ситуаций.

Любая игра, предлагаемая преподавателем, должна быть глубоко продумано и хорошо подготовлено. Преподаватель должен быть очень внимателен к тому, насколько его учащиеся подготовлены в языковом плане к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставляется большая самостоятельность.

ФУНКЦИИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.

Игровая технология в процессе обучения выполняет следующие основные функции:

ОБУЧАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ заключается в том, что она способствует формированию мировоззрения, прочному усвоению учащимися учебного материала, выработке практических умений и навыков, развитию памяти, внимания, восприятия информации, а также способствует развитию навыков владения изучаемым языком во всех видах речевой деятельности.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ заключается в воспитании чувств коллективизма, взаимопомощи и взаимоподдержки доброжелательного и уважительного отношения к партнёрам по игре.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ состоит в создании благоприятной атмосферы на занятиях, превращении занятий в интересное и необычное событие, увлекательное приключение.

КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ заключается в создании атмосферы общения, объединении обучающихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на изучаемом языке.

РЕЛАКСАЦИОННАЯ ФУНКЦИЯ состоит в снятии интеллектуального напряжения, утомления, вызванного трудной для учеников умственной работой; эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении языку.

РАЗВИВАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ направлена на развитие личностных качеств (мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли и др.), обеспечивающих успешность в овладении знаниями, а также формирование познавательного интереса.



ФУНКЦИЯ САМОВЫРАЖЕНИЯ заключена в стремлении ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал.

Игра, как педагогическая технология интересна, тем что создает эмоциональный подъём, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения ее смысла.

“Игровые педагогические технологии” включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Главной целью использования игровых технологий является развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

Целью игровой педагогической технологии является:

- стимулирование мотивации и интереса в области предмета изучения, в общеобразовательном плане;
- развитие навыков,
- снятие утомление обучающихся,
- мобилизация умственных усилий обучающихся,
- развитие организаторских способностей,
- привитие навыков самодисциплины,
- создание обстановки радости на занятиях.

Игровая форма соответствует логике деятельности, включает моменты социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному обучению. В играх формируются ценностные ориентации, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка. В играх проявляется личность, её индивидуальные особенности, стиль делового партнёрства.

Игровые формы отличаются, тем что процесс обучения максимально приближен к практической деятельности. Сообразуясь с характером и интересами своей роли студенты должны принимать практические решения. Чаще всего им приходится играть свою роль в конфликтной ситуации, заложенной в содержание игры. Решения во многих играх принимаются коллективно, что развивает мышление студентов,



коммуникативные способности. В процессе игры возникает определенный эмоциональный настрой, активизирующий учебный процесс.

Учебные игры применяются для развития умений использовать полученные знания на практике. Это сложная форма учебной деятельности, требующая большой подготовки и немалых затрат времени.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. Теория и технология игры. Учебное пособие. - Алматы: Республиканский издательский кабинет, 1998. - 295 с
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. – М., 1987, 56 с.
3. Макаренко А.С. Педагогические сочинения. Педагогические сочинения в восьми томах. Том 4. – Москва, «Педагогика», 1984. – 400 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 1998, 53с.
5. К.Д. Ушинский, О воспитании детей и юношества. В помощь педагогам. Научная и специальная литература. 2018. С.240.
6. С. Л. Рубинштейн. Основы общей психологии. – М., 2004. – С. 487.
7. Худойназаровна, Қ. О., & Хусенова, М. Н. (2022). МИЛЛИЙ ФАЗИЛАТЛАРНИ ШАКЛЛАНТИРИШ ТЕХНОЛОГИЯСИНИНГ ТАЛАБА-ҚИЗЛАРНИНГ ҲАЁТИДАГИ ЎРНИ. *Gospodarka i Innowacje.*, 23, 297-302.
8. Qosimova, O., & Jaxbarov, O. (2022). PEDAGOG XOTIN-QIZLAR SHAXSIGA QO'YILADIGAN PEDOGOGIK PSIXOLOGIK TALABLAR. *Gospodarka i Innowacje.*, 22, 643-645.
9. Xudoynazarovna, Q. O., & Sunnatillo o'g'li, V. H. (2022). The Teacher is National in Increasing the Social Activity of Women and the Combination of Foreign Experience. *Vital Annex: International Journal of Novel Research in Advanced Sciences*, 1(6), 129-132.
10. Xudoynazarovna, Q. O., & Oxunjon Samandaro'g'li, A. (2022). SOCIO-PEDAGOGICAL ACOCLAPY OF FORMATION OF PATRIOTISM IN STUDENTS. *Modern Journal of Social Sciences and Humanities*, 4, 332-336.
11. Khudoynazarovna, K. O., & Ulugbek, M. (2022). TOLERANCE AS AN IMPORTANT MORAL CATEGORY. *International Journal of Intellectual Cultural Heritage*, 2(2), 148-152.
12. Khudoynazarovna, K. O. (2022). The Impact of Negative Facts on the Spiritual Appearance of Girls is A Problem. *Eurasian Scientific Herald*, 8, 281-285.
13. KHUDOYNAZAROVNA, K. O., SEVARA, K., & RUKHSORA, M. (2022). STUDYING THE PSYCHOLOGICAL BASIS OF NATIONAL CONCEPT OF PERSONALITY. *International Journal of Philosophical Studies and Social Sciences*, 2(3), 265-271.